

# SPIEL\_FILM : MACHINIMA



# MACHINI-WAS?

„ Machinima sind Filme, die in Echtzeit in dreidimensionaler virtueller Umgebung produziert werden. Machinima bezeichnet aber auch den Prozess des Filmens.

Die meisten Filme entstehen in Game-Engines, aber es gibt inzwischen erste Programme, die ausschließlich zum Filmemachen angelegt sind. Machinima kombiniert Techniken des realen Filmdrehs mit dem ‚Puppenspiel‘ des Games und der Ästhetik der klassischen Animation.

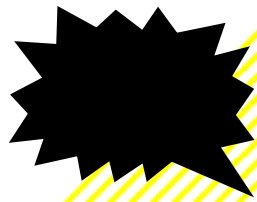
Weil die Sequenzen nicht zwischendurch gerendert werden und bis auf die Software keine weiteren Kosten anfallen, ist Machinima eine zeit- und kosteneffiziente Alternative zur CGI-Animation.

“

machine + cinima + animation

=

machinima



[ma:S ini: ma:]

[Mah-schie-nie-mah]



# PRO

- + Schnell
- + Einfach
- + Kostengünstig
- + Ergebnisse sofort kontrollierbar



# CONTRA

- Urheberrechtsprobleme
- Niedrige Endauflösung
- Limitationen durch Game Engines
- Avatare sind schlechte Schauspieler

# COMMUNITY



VIDEOS \_\_\_\_\_ [www.machinima.com](http://www.machinima.com)

VIDEOS \_\_\_\_\_ [www.archive.org](http://www.archive.org)

BLOG \_\_\_\_\_ <http://blog.machinima.org>

BLOG \_\_\_\_\_ [www.machinimafordummies.com](http://www.machinimafordummies.com)

SIMS2 MACHINIMA \_\_ [www.sims99.com](http://www.sims99.com)

SL MACHINIMA \_\_\_\_\_ <http://slmachinimaarts.ning.com>

WOW MACHINIMA \_\_ [www.wow-europe.com](http://www.wow-europe.com)



# GESCHICHTE

**1994** DOOM erlaubt Aufnahme als Demo Datei

**1996** QUAKE macht Multiplayer Gaming populär.

SKILLMOVIES und SPEEDRUNS werden übers Internet getauscht

Das LITTLE MOVIE PROCESSING CENTER für Quake wird veröffentlicht

**1997** The Rangers zeigt DIARY OF A CAMPER, das erste Machinima

verschiedene TOOLS zur Produktion von Quake Movies entstehen

Immer mehr andere Games werden zum Filmen benutzt

**1999** Epic veröffentlicht UNREAL TOURNAMENT



# GESCHICHTE

**2000** Der TERMINUS Machinima entsteht

Mit QUAD GOD entsteht das erste Machinima im Filmformat

**2002** Fountainheads IN THE WAITING LINE läuft auf MTV

Gründung der ACADEMY OF MACHINIMA ARTS AND SCIENCES

**2003** 1. New Yorker MACHINIMA FILM FESTIVAL

**2005** Mit iCLONE erscheint 1. kommerzielle Engine

**2010** Erste 3D-MACHINIMAS mit Moviestorm



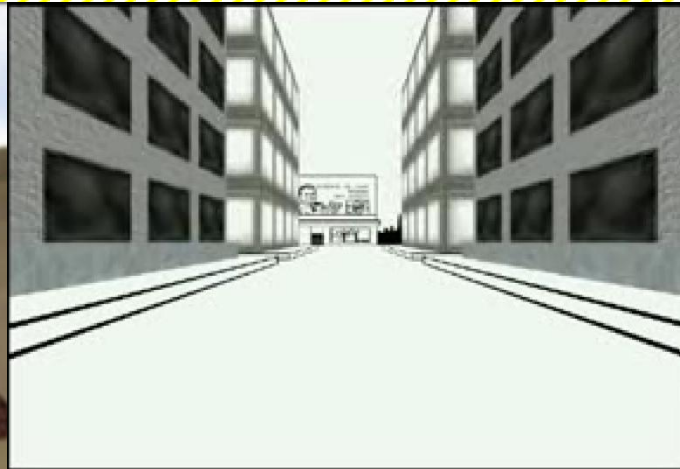
# GESCHICHTE



„Diary of a Camper“, 1997,  
The Rangers



„Ozymandias“, 2000,  
Strange Company



„Fake Science“, 2002,  
Dead on Que



# SPIELGRAFIK VS. FILMÄSTHETIK

<http://www.youtube.com/watch?v=bKEr5RRKoO4>

<http://www.youtube.com/watch?v=bmJizZCs4d4&feature=related>

*„Anna“ Fountainhead Entertainment, 2003*

*Quake III Walkthrough*



# MACHINIMA 1.0 vs. 2010



„On the Campaign Trail“, 2003, Ill-Clan  
[Live-Machinima]



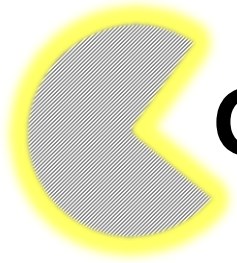
„The Graveyard“, 2010, Zarathustra Studios  
[3D-Machinima]



# GENRES : ACTION

<http://www.youtube.com/watch?v=5BXmXWiC5r0>

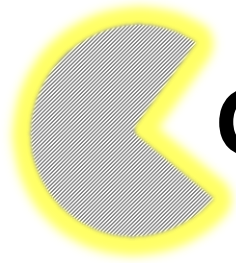
*„Battlefield Spectacular“, 2004, Xanatos/XtremeGamesInc, Battlefield 1942*



# GENRES : KOMÖDIE

<http://www.youtube.com/watch?v=9BAM9fgV-ts>

*„Red vs. Blue“, Folge 1, 2003, Roosterteeth Productions, Halo2*



# GENRES : DRAMA

[http://www.youtube.com/watch?v=bSo\\_sNhAWdw](http://www.youtube.com/watch?v=bSo_sNhAWdw)

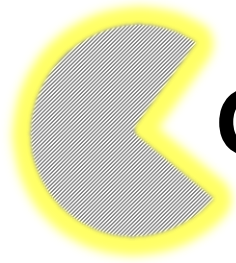
*„Silver Bells and Golden Spurs“, 2006, Bedazzle Studios, Second Life*



# GENRES : MUSIKVIDEO

<http://www.youtube.com/watch?v=nTbL5eIVXrU>

*„The Ballad of Black Mesa“, 2007, Zarathustra Productions, Half-Life2*



# GENRES : EXPERIMENTAL

<http://www.youtube.com/watch?v=B4peIV-y5Vw>

*„The Journey, 2003, Friedrich Kirschner, Unreal Tournament*



# GENRES : SPIELFILM

<http://www.youtube.com/watch?v=YsgOfn5gVB4>

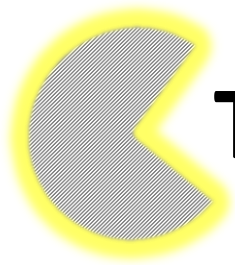
*„Clear Skies“, 2008, Ian Chisholm, Eve Online und Half-Life2*



# DIE SIMS 2

- + Sehr einfach zu bedienen
- + Große Community
- + Kamera im Spiel
- + viele Inhalte
- + „schöne“ glatte Grafik
- Kein Lipsync
- Wenig Action-Inhalte
- „Puppenstubenambiente“





# THE MOVIES

- + Unglaublich leicht zu bedienen
- + Kamera im Spiel
- + große Bandbreite an Genres
- + Lipsync im Spiel
- Begrenzte Objekte, Sets und Kamerawinkel
- Sehr simpler Videoeditor
- Umständlich zu hacken und zu modden
- Fast inaktive Community





# HALF-LIFE 2

- + Hochaufgelöste Texturen, gute Charaktere
- + Lipsync mit Faceposer
- + Mods für alle Gelegenheiten
- Sehr komplex
- Stark begrenzte Anzahl an Charakteren
- Coding Editor aus der Steinzeit





# HALO 2

- + Sehr populär
- + Leicht zu bedienen
- + große Community
- Schwer zu hacken
- Eingeschränkte Genres
- Keine Gesichtsanimationen
- Schwere Konkurrenz





# UNREAL TOURNAMENT 3

- + umfangreicher Editor
- + Machinima-Tool kommt mit dem Spiel
- + quasi unbegrenzte Modding-Möglichkeiten
- Technisch sehr anspruchsvoll
- Import neuer Objekte und Avatare umständlich
- Lipsync annähernd unmöglich

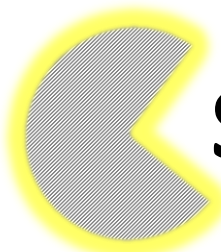




# DOOM 3

- + lebensnahe Animationen
- + Gute Grafik
- + sehr offen angelegt
- + Objekte und Figuren importierbar, aber viel Arbeit
- Eher kleine Gemeinschaft
- Es gibt Mods, aber wenig Informationen zur Engine
- Extrem kompliziertes Editing





# SECOND LIFE

- + Vielfalt an Drehorten und Inhalten
- + kommerzielle Nutzung möglich
- + Machinima-freundlicher Hersteller
- + Große Machinima-Gemeinschaft
- + Teilnahme gratis
- + Multiplayer
- Zusätzliche Inhalte kosten
- Kein Lipsync
- Buckelnde Grafik
- Seltsame Animationen
- Multiplayer



# WORLD OF WARCRAFT

- + Aktive Machinima Gemeinde
- + Lipsync machbar
- + offene Landschaften
- + Multiplayer
- + viele Inhalte
- Offene Landschaften
- Multiplayer
- Genres begrenzt
- Keine Abkürzungen : kein Skripting, keine Cheats
- keine eigenen Maps oder Objekte importierbar

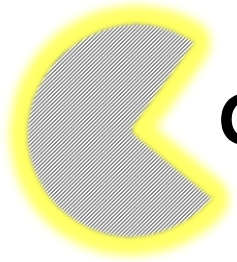




# FAR CRY

- + fotorealistische Grafik
- + sehr weite Sicht im Spiel
- + riesige individualisierbare Maps
- + Sandbox Editor kommt mit Spiel
- + SDK verfügbar
- Sehr kleine Community
- Komplex
- Hohe Rechenkapazität benötigt
- Animationen und Objekte rel. schwierig importierbar





# GROOM LAKE BASE - TRAILER

*„Groom Lake Base“, Trailer, Magnus Goebel, 2010, Engine: Far Cry*



# URHEBERRECHT

- EULA lesen
- Musik selbst einspielen
- Im Zweifelsfall auf Machinima-freundliche Engine umsteigen
- Creative Common Lizenzen erwerben
- U.U. einfach nicht an Wettbewerben mit Preisgeld teilnehmen
- Fremdmods im Abspann nennen

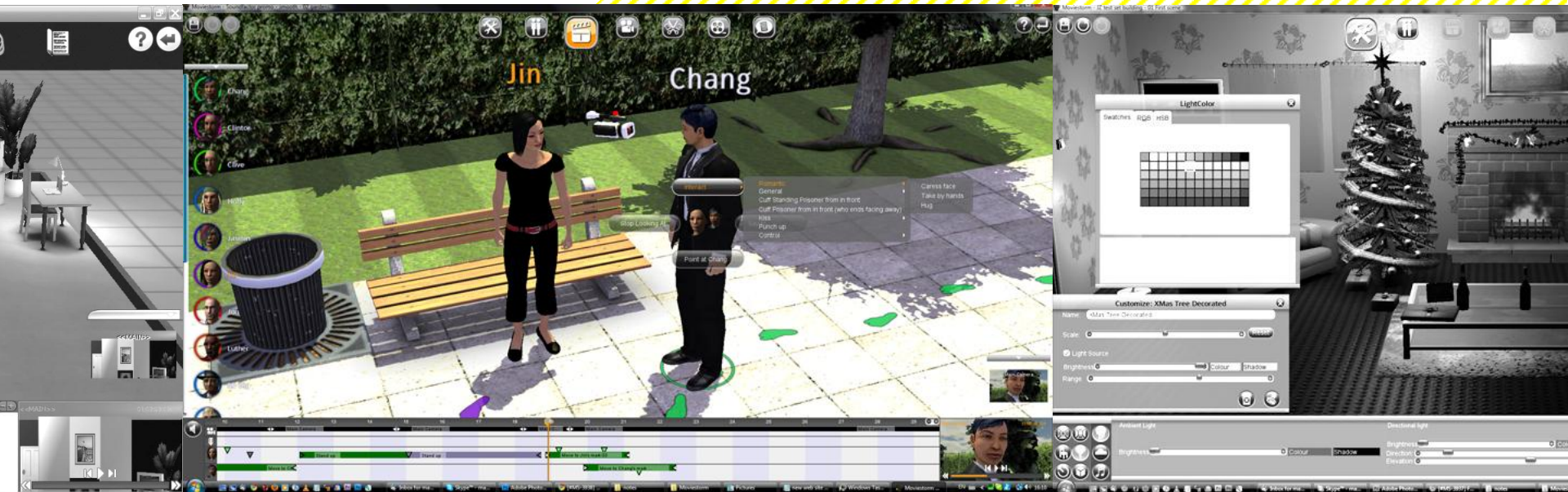
<http://www.youtube.com/watch?v=uLUd5CgBle8>

*Clip: Ad Absurdum*



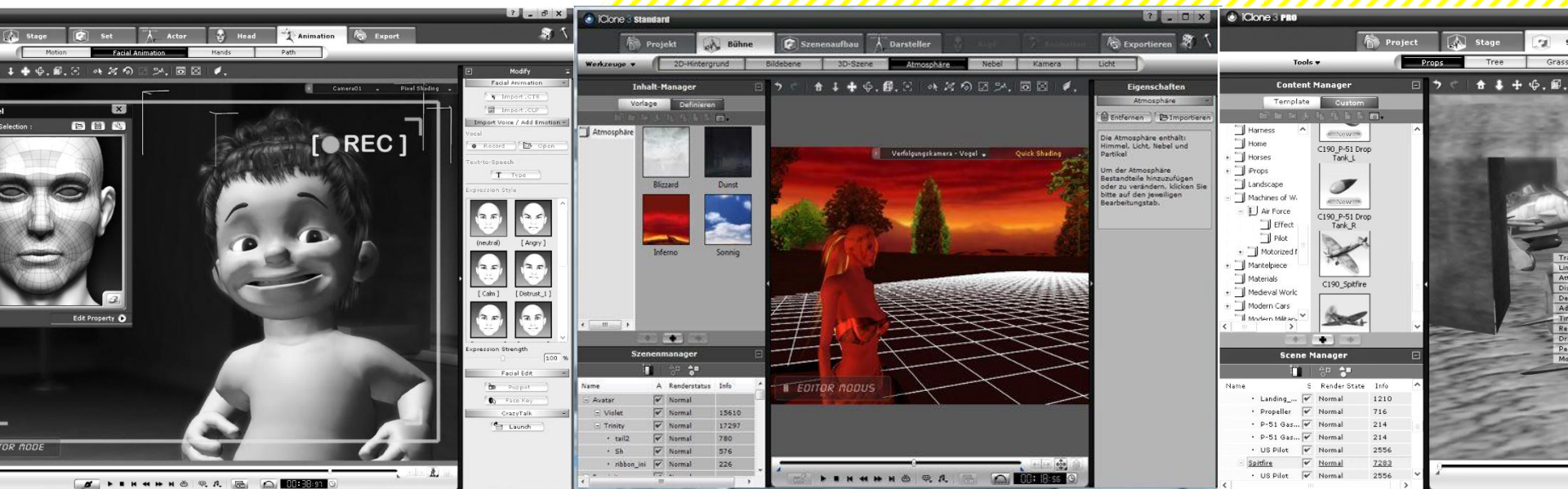
# MOVIESTORM

- + kommerzielle Nutzung möglich
- + gratis Vollversion
- + leicht bedienbar
- + Keine Game-Limitationen
- + Entwickelt von Machinimateuren
- Neue Objekte importierbar nur mit 3D-Modelling Programmen wie Blender etc.
- Add-Ons mit neuen Objekten und Sets kosten Geld
- Noch relativ kleine Modding-Community





- + leicht zu bedienen
- + perfekte Gesichtsanimationen
- + automatisiertes Lipsync
- + eingebautes Animationstool
- + Basisversion gratis
- + Kommerzielle Lizenzen für unterschiedliche Anlässe
- Komplexere Animationen, Mimik, Gestik, Interaktionen schwer erreichbar
- Keine AI
- Für komplexere Sets ist 3D Studio Max nötig





# MACHINIMA PRO'S

- + ROOSTERTEETH : [www.roosterteeth.com](http://www.roosterteeth.com)
- + ILL CLAN : [www.illclan.com](http://www.illclan.com)
- + STRANGE COMPANY : [www.strangecompany.org](http://www.strangecompany.org)
- + ANNA KANG : [www.reallusion.com](http://www.reallusion.com)
- + FRIEDRICH KIRSCHNER : [www.zeitbrand.de](http://www.zeitbrand.de)



# MACHINIMA IM TV



„Mo und Ma“, ZDF, seit 2009  
Engine: iClone Pro



„Time Commanders“, BBC, 2003-2005  
Engine: Battlefield 1942



# MACHINIMA IM TV

<http://www.machinima.com/film/view&id=10820>

Aus: „Make Love not Warcraft“, South Park, Folge 10x08, 2006



# MACHINIMA IM MUSIKFERNSEHEN

<http://www.youtube.com/watch?v=94nJiatEZ0w>

*„In the Waiting Line“, 2003, Fountainhead Entertainment, Quake III-Engine*



# MACHINIMA IN WERBESPOTS

<http://www.youtube.com/watch?v=U8PehQmJ2D0>

*Intel und Hellgate London Commercial, 2007, Ill Clan*



# FESTIVALS & AWARD\$

- + Machinima Filmfest / New York
- + Atopic Festival / Paris
- + Bitfilm Festival / Hamburg
- + MachinExpo / Second Life
  
- + Make Something Unreal Contest (UT3)--- <5.000 USD
- + Ivy Film Festival Machinima Competition --- <500 USD
- + u.a. Publisher



# WEITERE EINSATZGEBIETE

- + Pre-Visualisierung und Storyboarding
- + Architektur-Präsentationen
- + Lehrmittel



# LITERATUR



Kelland, Matt / Morris, Dave / Lloyd, Dave (2005):  
“Machinima. Making animated movies in 3D virtual environments”.  
Cambridge: The Ilex Press Limited.



Hancock, Hugh / Ingram, Johnnie (2007):  
„Machinima for Dummies“.  
Hoboken/ NY, Indianapolis/ IN: Wiley & Sons Publishing.



Marino, Paul (2004):  
“3D-based Filmmaking: The Art of Machinima”.  
Scottsdale/ Arizona: Paraglyph Press.

Schneider, Erik (2008):  
“Story and Game Combined. Using Machinima for Interactive Experiences”.  
Master Thesis. Stuttgart, Hochschule der Medien.



**Danke.**